



SPEELMATERIAAL

- 96 magische voorwerpkaarten
 - 6 taveernefiches:
- 1 Roepende Uil-kant, 1 Zwarte Kat-kant.

Taveernes, gemotiveerde kooplieden en magische voorwerpen zijn alles wat je nodig hebt om de rijkste handelaar van Cameloot te worden.

Maar welke taveerne kies je:

De Roepende Uil-taveerne, waar edellieden en magiërs de schouders van rijke kooplieden masseren OF
De Zwarte Kat-taveerne, de thuishaven van achterbakse oplichters en duistere tovenaars?

Pas op voor overlopers. In de taveernes kennen ze geen genade!



Aantal exemplaren van de kaart

Minimum aantal kaarten dat benodigd is om de verzameling compleet te maken

Kracht van het magische voorwerp



KORT SPELOVERZICHT

Ga bij 1 van de 2 populairste taveernes van Cameloot naar binnen. In elk van beide helpen kooplieden een speler om zijn verzameling magische voorwerpen compleet te

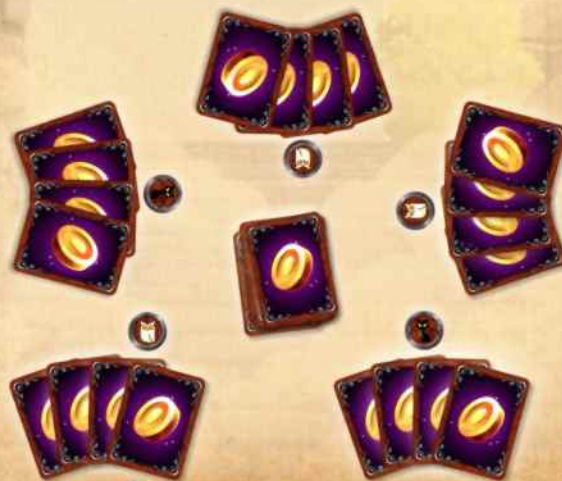
maken. Zodra een verzameling is voltooid, verkoopt hij deze aan de taveernebezoekers en verdeelt hij het verdiende goud onder de kooplieden in de taveerne: elk magisch voorwerp is 1 goud waard. Overlopen is op elk moment toegestaan. Niemand hoeft loyaal te blijven aan dezelfde taveerne-eigenaar! Wie wordt de rijkste handelaar van de stad?



VOORBEREIDING

1. Geef iedere speler 1 taveernefiche. Doe de overige fiches terug in de doos.
2. Bepaal de teams: iedere speler doet kop of munt met zijn taveernefiche om te bepalen in welke taveerne hij start en legt zijn fiche voor zich neer zoals dat na de worp op tafel is terechtgekomen.
3. Schud alle magische voorwerpkaarten en geef iedere speler er 4.
4. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel op tafel.

De speler die als laatste een winkeleigenaar heeft gesproken, is startspeler. Er wordt met de klok mee gespeeld.



SPELVERLOOP

Het spel bestaat uit een onbepaald aantal ronden. De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties in volgorde uit:

1. Magische voorwerpen uit een verzameling beschikbaar stellen of de kracht van een magisch voorwerp gebruiken.
2. Controleren of hij een verzameling compleet heeft.
3. Nieuwe kaarten trekken.

1. Magische voorwerpen uit een verzameling beschikbaar stellen of de kracht van een magisch voorwerp gebruiken: Magische voorwerpen beschikbaar stellen: de speler legt 1 of meer gelijke magische voorwerpkaarten uit zijn hand open voor zich op tafel.

OF

De kracht van een magisch voorwerp gebruiken: de speler legt een kaart uit zijn hand open naast de gedekte stapel (eventueel op eerder gespeelde voorwerpkaarten). Hij voert dan de op de kaart aangegeven kracht uit. Uitsluitend de bovenste kaart van de open aflegstapel is zichtbaar voor de spelers.

2. Controleren of hij een verzameling compleet heeft. De speler controleert of de gespeelde kaart(en) in zijn taveerne een verzameling compleet maken. Een complete verzameling moet uit ten minste zoveel magische voorwerpkaarten bestaan als op de kaart is aangegeven.
Voorbeeld: een verzameling tweetaks toverstokken moet uit ten minste 3 kaarten bestaan.

Voorwerp	Minimum aantal kaarten om de verzameling compleet te maken
De magneetring	2 kaarten
De tweetaks toverstok	3 kaarten
De 6-vingerige handschoen	4 kaarten
De toverdrank	5 kaarten
De magische mantel	6 kaarten
Het transmutatieperkament	7 kaarten

Uitsluitend als de verzameling compleet is, worden de magische voorwerpen onder alle bezoekers van de taveerne waar de speler zich bevindt, verdeeld. De speler verzamelt in dat geval **ALLE** kaarten van dit voorwerp van de verschillende bezoekers van zijn taveerne. Hij draait deze dan om, zodat de gouden munten erop zichtbaar worden. Hij deelt ze één voor één uit, te beginnen bij zichzelf en dan met de klok mee, totdat alle kaarten zijn verdeeld. Zijn er meer kaarten dan bezoekers in de betreffende taveerne, ga dan op dezelfde manier door met verdelen.

Opmerking: het komt daardoor regelmatig voor dat bezoekers van de taveerne verschillende aantallen munten krijgen.

Iedere speler schuift ontvangen kaarten onder zijn taveernefiche. Deze munten vormen zijn fortuin, dat aan het einde van het spel met dat van de andere spelers wordt vergeleken.

3• Nieuwe kaarten trekken.

De speler trekt zoveel magische voorwerpkaarten dat hij er 4 in zijn hand heeft. Heeft hij al 4 of meer kaarten in zijn hand, dan bewaart hij deze en trekt hij geen nieuwe kaarten.

MAGISCHE VOORWERPEN

Elk magisch voorwerp heeft een specifieke kracht die de speler tijdens het spel zou kunnen gebruiken.



2• De magneetring
(8 exemplaren)

Noem een magisch voorwerp door het nummer ervan te melden en neem alle kaarten van dit magische voorwerp uit de aflegstapel (zonder de kaarten erin van te voren te bekijken). Leg deze kaarten open voor je neer. Deze zijn direct beschikbaar voor een verzameling.



3• De tweetaks toverstok
(11 exemplaren)

Leg 2 verschillende magische voorwerpen uit je hand open voor je neer. Je kunt nu 2 verzamelingen starten en/of compleet maken.



4• De 6-vingerige handschoen
(13 exemplaren)

Trek 2 magische voorwerpkaarten en neem die in je hand. *Opmerking: aan het einde van je beurt heb je meer dan 4 kaarten in je hand, dus je slaat deze beurt stap 3 over.*



6• De magische mantel
(24 exemplaren)

Draai je taveernefiche om en wissel zo van team.



De hoorn van de eenhoorn
(3 exemplaren)

Dit magische voorwerp is een joker, die elk ander magisch voorwerp kan vervangen. Deze moet altijd samen met 1 of meer gelijke voorwerpen worden gespeeld OF bij een verzameling die al voor je op tafel ligt, worden gelegd. De hoorn van de eenhoorn heeft geen speciale kracht en kan niet worden afgelegd.



5• De toverdrank
(16 exemplaren)

Wijs een speler aan (niet jezelf) en draai zijn taveernefiche om. Hij wordt zo gedwongen om van team te wisselen.



7• Het transmutatieperkament
(21 exemplaren)

Ruil 1 van je verzamelingen tegen 1 van een andere speler. De magische voorwerpen in de 2 verzamelingen moeten verschillend zijn. *Voorbeeld: je kunt bijvoorbeeld je verzameling van 2 magische mantels tegen een verzameling van 5 transmutatieperkaminten van een andere speler ruilen.*



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler zijn hand niet meer tot 4 kan aanvullen omdat de gedekte stapel leeg is. De spelers spelen de ronde nog uit, zodat iedere speler even vaak aan de beurt is geweest.

Iedere speler telt hoeveel goud er onder zijn taveernefiche ligt. De rijkste speler is de beste koopman van Cameloot en wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

DE MAGISCHE MARKT VAN CAMELOOT™

SPELREGELS



© 2021 Blue Orange Edition.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteurs: Cedric NH, Grégory Gard,
Mathieu Roussel, Frédéric Boule
Illustraties: Ingenious Studios
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden.
Made in China

Cameloot, Cameloot and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France.
Game published and distributed under license by Blue Orange, France. Designed in France.

